



ALORD MONARCH

Falcom 10th Anniversary Works



Falcom 10th Anniversary Works

GAME MANUAL CONTENTS

ロードモナークの世界	4
ゲームを始める前に	6
操作方法	8
ゲームの始め方と終わり方	9
画面の見方	11
アイコン説明	12
コマンド説明	14
税率と軍資金	18
ゲームクリアについて	19
ゲームの進め方	20
攻略のヒント	25
トラブルシューティング	29
エディットモードについて	30
アフターサービスについて	34

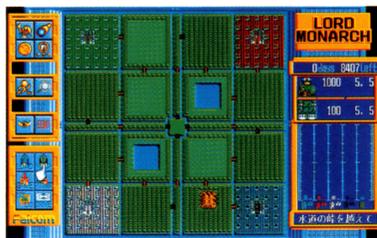
ロードモナーク の世界

『ロードモナーク』。このゲームは、今までにない全く新しいシステムを持った、ゲームです。では、その独特な『ロードモナーク』の世界を紹介して行きましょう。

ゲームの基本システム

一つのマップには、4つの国がある

このゲームは、敵の土地を占領して行くことによって、いろいろなマップをクリアしていく面クリアタイプのゲームです。一つのマップには必ず4つの国があり、その中の1つがあなたの国です。敵国になる3つの国も、ほかの国を占領しようと動きますので、あなたも負けないように頑張ってください。



敵も味方もリアルタイム

ゲームの進行は、これまでのシミュレーションのようなターン制でなく、敵も味方も全てリアルタイムで行なわれますので、素早い状況判断が戦局を左右することになりますように。



すべての国を占領すると、一面クリア

1つのマップに登場する国は4つあり、あなたの国はその中の1つです。自分の国の部隊を育てほかの国に攻め込み、決められた時間内に敵の王様を倒し、すべての国を滅ぼすとあなたの勝ちとなり、そのマップをクリアできます。



マップの難易度について

- 1～3面 入門用（敵国は、税率を10%に固定したまま操作をしません）
- 4～10面 初級者用（敵国は、各部隊の脅威度をチェックしません）
- 11面以降 中級者用（徐々に難しくなっていきます）

5つのゲーム世界

このゲームには、タイトルにもなっている『ロードモナーク』の世界のほかに4つの世界、合わせて52面が入っています。世界によって、登場するキャラクターやグラフィック、コマンドなどが違ってきます。いろいろな世界を楽しんでみてください。

〈ロードモナーク〉



『ロードモナーク』は、ファンタジーRPGに出てくるような、中世ヨーロッパ風の世界です。このゲームのメインマップともいえる世界で、プレイヤーは、まずこの世界からゲームをすることになります。

また、面が進むにつれ、下に紹介したような4つの世界が、次々に登場してきます。

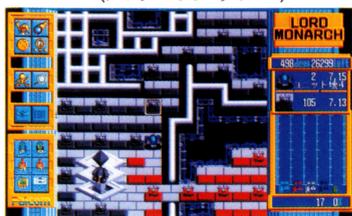
〈フーズパニック〉



〈戦乱の陣〉



〈メカニックテク〉



〈ファンタジーパステル〉



ゲームを 始める前に

このゲームは、『プログラムディスク』『ユーザーディスク』の2枚組です。まず、パッケージの内容をご確認下さい。

ゲームを起動するときは、9ページのゲームの始め方に従って、プログラムディスクとユーザーディスクを、お手持のパソコンのディスクドライブに、そのままセットしてください。

ゲーム環境

※要RAM640KB

※PC-9801VM2/VM4/VFでは、16色ボード(PC-9801-24)が必要です。

※PC-9801/E/F/M/U/XA/PC-98LT/HAでは動作しません。

※アナログディスプレイ、または、8階調表示液晶ディスプレイが必要です。デジタルディスプレイには対応していません。

※バスマウス対応。

※サウンドボード(PC-9801-26K)、ジョイスティック対応。(PC-9801-26K以外のサウンドボードには対応していません)

※I・Oバンク方式増設RAMボード、NEC純正EMSボード(PC-9801-53)対応。

(EMSボードをご使用の場合でも、FM音源をご利用いただけます)

※液晶ディスプレイ対応。(8階調表示白黒液晶ディスプレイ専用モード付き)

※RAMドライブ対応

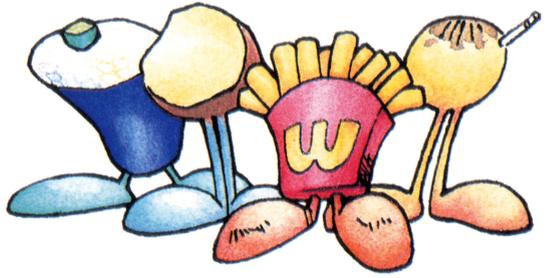
注意事項

1. ディスクアクセス中(ドライブのランプが点灯している時)に、ディスクを抜いたり、入れ換えを行うと、ディスクが破損してしまいますので、気をつけて操作してください。また、ディスクを抜くと、増設RAM上に設定されたディスクキャッシュの内容が、すべてクリアされてしまいますので、特に必要のないときは、ディスクに手を触れないで下さい。

2. FM音源をご利用の場合は、ボード上のジャンパスイッチをINT5かINT6に設定して下さい。詳しくは、サウンドボードの説明書をご覧ください。なお、今までFM音源でゲームをなさった方は、特に変更する必要はございません。

3. EMSをご利用の方は、EMSのページフレームは0C0000Hになるように設定してください。詳しくは、EMSボードの説明書をご覧ください。

4. GDCを2.5MHzで使用(ディップSW2-8をOFF)してください。



増設RAMについて

I・Oバンク方式の増設RAMボードやNEC純正EMSボードは、無くてもゲームをする上で支障はございません。ですが、これらのものがお手持のパソコンにセットされていますと、ディスクキャッシュ機能により、快適にゲームを進行させることができます。

FM音源について

サウンドボードなどで、FM音源をご利用いただきますと、すばらしいサウンドと共にゲームをプレイすることができます。ゲームの雰囲気盛り上げるためにも、FM音源のご利用をお勧めします。

注意 1

※このソフトは、お手持のパソコンに増設RAMやFM音源の機能が合った場合、起動時に自動的にそれらの機能を読み込んでスタートします。

注意 2

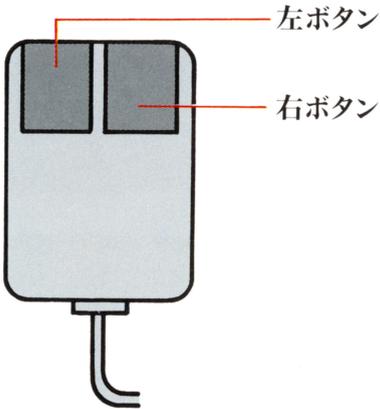
※FM音源をご利用にならないときは、BEEP音によるBGMになります。このとき、キーボードのCAPSキーをロックしますと、BEEP音によるBGMをOFFにすることができます。

RAMドライブについて

このゲームは、RAMドライブに対応しています。RAMドライブをご利用になりたい場合には、「NOTEメニュー」等で、RAMドライブの使用を「する」、システム起動装置の指定を「FD」、第一ドライブの指定を「FD」にしてください。

操作方法

ゲームの基本的な操作方法は、以下の通りです。



マウスの左ボタンを押すことでコマンドの呼び出しやアイコン、コマンドの決定を行ないます。以下、このマニュアルでは、マウスの左ボタンを押すことをクリックするといいます。

マウスの右ボタンを押すと、選んだコマンドやアイコンがキャンセルされ、選ぶ前の状態に戻ります。また、ゲーム中に押すと、アイコン選択モードになります。

画面上のカーソルを移動する時は、マウス自体を動かして移動させて下さい。

※このゲームは、キーボードやジョイスティックでも遊ぶことができます。

キーボードで遊ぶ方は

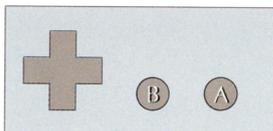


コマンドやアイコンの決定に使用します。マウスの左ボタンと同じで、「クリックする」という説明のときは、このキーを押します。

コマンドやアイコンのキャンセルに使用します。マウスの右ボタンと同じです、「右クリックする」という説明のときは、このキーを押します。

カーソルの移動は、これらのキーで行ないます。

ジョイスティック・ジョイパッドで遊ぶ方は



A ——— コマンドやアイコンの決定に使用します。マウスの左ボタンと同じで、「クリックする」という説明のときは、このボタンを押します。

B ——— コマンドやアイコンのキャンセルに使用します。マウスの右ボタンと同じで、「右クリックする」という説明のときはこのボタンを押します。

+ ——— カーソルの移動は、このキーで行ないます。

ゲームの始め方と 終わり方

ゲームの起動や終了は以下のように行ないます

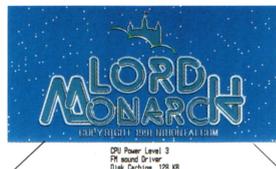
はじめてゲームをする場合

パソコン本体、ディスプレイの電源を入れ、プログラムディスクをドライブ1に、ユーザーディスクをドライブ2にセットしてください。

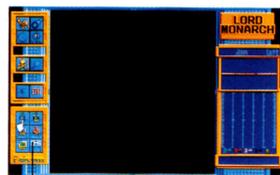
まず、ディスプレイの設定をします。

アナログRGBディスプレイか、8 諧調表示液晶ディスプレイか、ご利用されているディスプレイにカーソルを合わせて、クリックして下さい。

しばらくすると、右のようなタイトル画面が出てきます。



タイトル画面でマウスをクリックすると、右のようなゲーム画面になります。ここで、画面左側にあるアイコンウインドの中から、右列下から3 番目のマップロードアイコンを選び、マウスをクリックしてください。1 面の「君主たちの継承戦」がロードされます。



アイコンウインド



ここで、お好みに応じてアイコンで各種の設定を行ない、左上のスタートアイコンをクリックすればゲームが始まります。アイコンの説明は、12ページをご覧ください。

お使いの方は
RAMドライブを

NOTEXニュー等で、モードの設定が終わったらプログラムディスクをドライブにセットし、画面の指示に従ってRAMドライブへの転送を行ってください。転送を行わない場合は1ドライブ機種として扱われることになります。

お使いの方は
1ドライブ機種を

ドライブ変更アイコンで、ゲームデータの読み込み先を1に設定して下さい。セーブ・ロードをする場合には、アイコンをクリックする前にプログラムディスクとユーザーディスクを入れ換えてください。



タイトル画面下の表示について

タイトル画面のときに、画面下に表示される文字は、あなたのパソコンの状態を表わしています。「CPU Power」はCPUのスピード、「Sound Driver」は音源を、「Disk Caching」は増設RAMの状態を、それぞれ表しています。通常は、これらのことを気にする必要はありません。



画面の見方

『ロードモナーク』の画面構成は、下の写真のようになっています。



1 アイコンウインド

ゲームに使用するアイコン群です。アイコンの並び方は上から順に使用頻度の多いものになっていて、ゲーム中には、主に上の4つを使用します。

2 メイン画面

ゲームのビジュアルが表示される部分です。

3 経過日数と残り日数

現在の経過日数と、残り日数です。このゲームでは、1面をクリアするための日数が、あらかじめ決められています。日数は、1面につき3200日ずつ与えられ、面が進むごとに加算されて行きます。

また、マップクリア時点での状況によっても加減されます。

4 部隊データ

カーソルで指定した部隊の人数、現在何をしているか、及び、マップの左上からの座標が表示されま

5 地形データ

カーソルで指定した城や村、橋などの状況が表示されます。この数値は通常は100ですが、作ったり壊したりするたびに数値は変化し、最高値の255になると、非常に丈夫なものになります。

6 勢力グラフ

各国の総人口と王様のパワー、モンスターの総合力などが棒グラフで表示されます。グラフが高くなればなるほど、その勢力は強大になっていることを示します。

7 所持金と税率

現在の軍資金と、税率が表示されます。軍資金が不足してくると、数値が赤で表示され、村や橋などを作ることができなくなります。

また、自軍の人数もだんだん減ってきますので、数値が赤くなったら、税率の変更などで対応しましょう。

アイコン説明

このゲームは、アイコンやコマンドによって進めて行きます。ここでは、まず、アイコンについて説明します。ゲーム画面からアイコンを選ぶときには、右クリックして下さい。また、現在選択しても意味のないアイコンは色が暗くなります。

ゲームアイコン 以下の4つは、ゲーム中に比較的よく使うものです。



ゲームスタート

ゲームをスタートするアイコンです。



VIEWモード

ゲームの進行を一時停止し、画面上の各部隊や建物などのデータを見るアイコンです。このアイコンをクリックしたあと、マップ上のカーソルを、見たい部隊のところに動かして下さい。画面右上のウインドに、その部隊の情報が出ます。



税率

税率を変更するアイコンです。このアイコンをクリックすると、画面上に、右の写真のような税率変更のバーが表示されます。税率は0%~30%まで設定できますので、マウスを左右に動かして税率を決めてください。税率を設定したら、右クリックでゲームに戻ります。



ステータス

右の画面のように、マップに登場する4つの国のステータスが表示されます。ステータスは、左から王様の強さと現在の占領率、総人口と部隊の数、村の総合耐久力と村の数、現在の軍資金と税率になっています。



設定アイコン1 ゲームの設定をするアイコン群で、いつでも変更できるものです。



ゲームテンポの変更

ゲームのスピードを3段階に調節します。このアイコンをクリックすると右のようなウインドが開きますので、マウスを上下に動かし、お好みのスピードに調整して下さい。



ゲーム画面の変更

メイン画面の大きさを3段階に調整します。このアイコンをクリックすると右のようなウインドが開きますので、マウスを上下に動かし、お好みの大きさに調整して下さい。一番縮小した状態では、部隊は王様が「K」、1~999人の部隊が「S」、1000~9999人の部隊が「M」、10000人以上が「L」の文字で表示されます。



設定アイコン2 この2つのアイコンは、ゲーム開始前にしか使えません。



同盟

敵国3つのうちから、好きな国を選んで同盟を結びます。このアイコンをクリックすると、右のような画面になりますので、同盟を結ぶたい国を選んでください。同盟を結ぶと、ほかの2国も同盟を結び、同盟国以外が全滅すると、自動的に同盟が破棄されます。



EDITモード

マップを自分で作るエディットモードに入ります。このモードでは、新しいマップを作って遊ぶことができます。

※エディットモードの詳細な説明は、30ページをご覧ください。



そのほかのアイコン マップをロードしたり、ゲーム環境を変更するためのアイコンです。



ゲームロード

セーブしてあるゲームデータを読み込むアイコンです。このアイコンをクリックすると、下のようなウインドが開きますので、ロードしたいデータを選んでクリックして下さい。



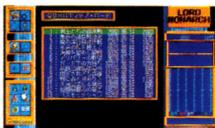
フォーマット

新しくユーザーディスクを作るためのアイコンです。プログラムディスクと同じメディアの、中身を消してしまってもかまわないディスクを用意して、このアイコンをクリック、後は画面の指示に従って下さい。



マップロード

すでにクリアしたマップをロードするアイコンです。このアイコンをクリックすると、下のようなウインドが開きますので、ロードしたいマップを選んでクリックして下さい。



ディスプレイの変更

アナログディスプレイが液晶ディスプレイかを変更します。起動時にまちがえて設定してもこのアイコンで直すことができます。



ゲームセーブ

ゲームをセーブするアイコンです。このアイコンをクリックすると下のようなウインドが開きますので、セーブしたい場所を選んでクリックしてください。セーブは、ゲーム中いつでもでき、1枚のディスクにつき80箇所までできます。また、一回セーブした場所を選ぶと、データは上書きされ、その場所に前回セーブしたデータは消えてしまいます。



ドライブの変更

データを読み込むドライブを変更します。通常変更する必要はありませんが、エディットモードの時に使用します。また、1ドライブ機種をご利用の方は、ゲームデータの読み込み先を1に設定して下さい。



コマンド説明

ゲームが始まると、各部隊への指示は、コマンドを与えることによって行ないます。このゲームは、全てがリアルタイムで進行しますので、素早く状況を判断しコマンドを与えることが大事です。特にコマンドを与えない部隊は、オートになり自分で状況判断して行動します。

コマンドの与え方

1. 部隊を捕まえる

各部隊は普段は自分で判断して勝手に動いています。ここで、マウスを動かすと部隊の動きが止まりますので、カーソルを命令を与えたい部隊に合わせ、クリックして捕まえて下さい。

また、部隊を捕まえて、カーソルを部隊やモンスターが通らない場所（海や山など）に移動してから右クリックでコマンドモードをキャンセルすると、その部隊の状態を画面右上のステータスウィンドに表示させ続けることができます。ただし、カーソルをキャンセルした位置からずらしたり、捕まえた部隊が消滅すると表示は中断します。



2. コマンド実行の場所を選ぶ

部隊を捕まえると、右の写真のように、画面に小さなウィンドが開きます。そうしたら、次にどの場所でコマンドを実行させるかを決め、目的の場所にカーソルを移動させクリックします。（移動するときに部隊の人数は少しずつ減っていきます。ウィンドにその場所までの距離が出ますのでよく検討して下さい。）



3. コマンド選択

すると、右のようにコマンドウィンドが開きますので、その部隊に命令したいコマンドをクリックします。コマンドの文字が白は、現在の状態で実行可能な命令です。赤は実行不可能な命令で、その場所に到着後、オートになります。黄はその場所に到着したときに実行可能であればその命令を実行しますが、不可能であればその部隊の判断にまかせることになります。



4. コマンド実行後の行動を決める

さらに、与えたコマンドを実行した後の行動を選びます。右のようなウィンドが開きますので、行動を決めて下さい。また、一部のコマンドではこのウィンドは出ません。



部隊の合流について

同じ国の部隊が重なると、自動的に部隊が合流します。合流した部隊は、その人数に応じて、右のようにグラフィックが変わっていきます。

また、合流した後の行動は次の順で決まります。

1. 王様は最優先です。
2. 片方がプレイヤーの命令（行動表示が黄色）で、もう一方がオートで決めた行動のときは、プレイヤーの命令が優先します。
3. 片方の行動が援軍のときは、もう一方の行動が優先します。
4. 人数の多い方の行動が優先します。

例 / ロードモナーク面



S
1~
999人



M
1000~
9999人



L
10000
人以上

コマンド説明

ゲームのコマンドは全部で12個あります。以下にそのコマンドを紹介しましょう。また、ゲームの5つの世界では、コマンド内容は同じですが、その名称が異なってきます。ここでは、基本的にロードモナークの世界のコマンドで紹介しており、それ以外の世界のコマンド名称は右のような色で表示してあります。

待機

指定した場所で、何もせずに待機させておきます。
待機させた場所が村の上でないときは、部隊の人数は減っていきます。

オート

それぞれの部隊が、各自の判断で行動します。特にコマンドを与えていない部隊も、オートで行動します。

拠点防衛

指定した場所で村を作り、その場所で待機します。
主に敵の進入を防ぐためのものですから、なるべく大部隊に任せたいほうがよいでしょう。

拠点防衛は村の上で

拠点防衛のコマンドは、重要な拠点を守ったり、部隊を大きくしたりと、ゲーム中最も重要なコマンドの一つです。拠点防衛は平地や敵の村の上で実行させたときは問題ないのですが、森の上や村の並びなど、村の作れない場所でこのコマンドを実行すると、部隊の数はどんどん減ってしまいます。ほかのコマンドで、あらかじめ障害を取り除き、右の写真のように、平地やほかの村から離れた場所で拠点防衛をするようにしましょう。



マップ別色見本

フーズパニック	
戦乱の陣	
メカニックテクノ	
ファンタジーバステル	

COMMAND

臨時休業	
待機	
待機	
まってるね!!	

COMMAND

オート	
独立部隊	
オート	
自分で考える	

COMMAND

待ち伏せ	
拠点防衛	
拠点防衛	
誰も通さない	

援軍

何か仕事をしている部隊のところに、応援に行かせるコマンドです。

COMMAND

応援	
援軍	
合体	
助けに行くよ	

村を壊す

村を壊すコマンドです。敵の村を壊したり、拠点防衛などで邪魔になる自軍の村を壊したりするときに使います。村を壊すには、お金はかかりません。

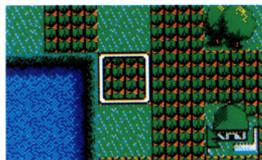
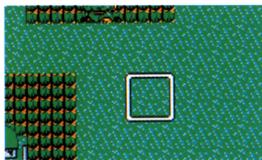
COMMAND

店じまい	
陣を壊す	
ユニット壊す	
村壊しちゃえ	

村を作る

村を作るコマンドです。村が増えれば人や収入が増え、王様の支配力も増大します。村は、下の写真のように、平地や畑の上で、縦横ななめにほかの村がないところにしか作れません。橋や柵を作ったり、拠点防衛したりするときは、村の上で作業させると部隊の人数は減りません。

また、村を作るためには、お金が100必要になります。



COMMAND

新装開店	
陣を張る	
ユニット作る	
村作っちゃお	

柵を作る

モンスターや敵の進入を防ぐための柵を作ります。位置を選んで柵を作れば、敵の成長をうまく食い止めることができます。また、出来上がった柵を補強し、さらに強力なものにすることもできます。柵を作るのに、耐久度4につきお金が1必要です。

COMMAND

生ゴミ捨てる	
落とし穴を作る	
バリケード作る	
柵作っちゃお	



橋を作る

川や海に橋をかけます。壊れた橋を直すときにもこのコマンドを実行します。新しく橋をかけるときは、耐久度1につきお金が30必要です。壊れている橋を直すときは耐久度1につきお金が2必要になります。

COMMAND

踏切作る	
道を作る	
通路を作る	
橋作っちゃお	

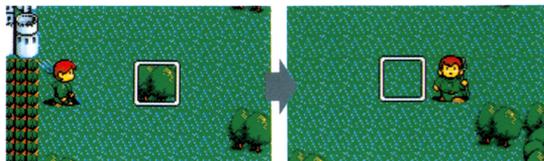


開墾

じゃまな森を開墾し、平地にします。森の上に村を作るためには、まずこのコマンドをつかい、開墾して平地にしなければなりません。

COMMAND

宅地造成	
草を刈る	
パネルを張る	
鉛筆削る!?	



柵を壊す

行く手をさえぎっている柵を壊します。柵を壊すときは、お金を消費しません。

COMMAND

生ゴミかたす	
落とし穴を塞ぐ	
バリケード壊す	
柵壊しちゃえ	

橋を壊す

橋を壊します。敵やモンスターの進入を防いだり、自軍の部隊の無駄な流出を防いだりするときに使います。

COMMAND

踏切壊す	
道をふさぐ	
通路を壊す	
橋壊しちゃえ	

洞窟封鎖

モンスターが出てくる洞窟を封鎖します。この洞窟が開いたままになっていると、次々にモンスターが出現し、村を破壊していきます。また、モンスター同士が合体し、より強力なモンスターになることもありますので、なるべく早めに洞窟を封鎖しておくとういでしょう。

COMMAND

暴力追放運動	
渦を止める	
パイプを修理	
穴をふさごう	



税率と軍資金

このゲームでは、村を作ったり、橋や柵を作ったりする
たにお金がかかります。また、大人数の部隊を維持する
ためにお金が必要です。ここでは、収入を得るための税
率と軍資金について説明します。

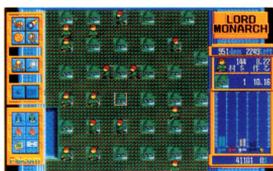


左にある税率アイコンをクリックすると、上のような税率変更のバーが表示されます。税率は0%～30%まであり、ここで、マウスを左右に動かして税率を決定します。このバーの青い目盛は、現在の適性税率です。あなたが税率を決めるときの参考にして下さい。

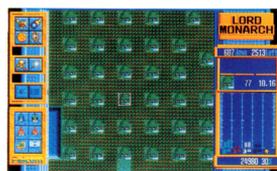
税率の増減と人数

税率は、人数の増え方に大きな影響を与えます。税率が低いときは、自軍の部隊はどんどん生まれ、逆に税率を高くすると生まれにくくなります。すぐに人数を増やしたいときは思い切って税率を下げ、すぐにお金を増やしたいときは思い切って税率を上げるようにするとよいでしょう。

低い



高い



予算の消費

軍資金は村を作るとき、柵を作るとき、橋を作るとき、それに2000人以上の大部隊を維持する場合にも消費されます。この中でも、特に橋を作るときには、かなりの金額が必要なので、軍資金をたっぷり用意してからコマンドを実行するとよいでしょう。

税金について

村から城へ通じる道に柵があったり、橋が壊れているなどして、部隊が通行できない場合には、その村からの税金は入らなくなります。

ゲームクリアについて

自分以外の国の王様をすべて倒すと、そのマップをクリアできます。また、逆に自分の国が減ばされてしまうと、その面の最初からやりなおしになります。マップをクリアすると、下のようなクリアウインドが表示されます。



経過日数

このマップをクリアするためにかかった日数が表示されます。一つのマップは、なるべく少ない日数でクリアした方が、後々有利になってきます。

残り日数

この日数が0になってしまうと、次の面に進むことができません。このゲームでは、残り日数を稼ぎながら面をクリアしていくことが大事です。

占領面積

クリアしたときの自軍の占領面積と、そのマップでの占領可能な面積です。なるべく多くの面積を占領できるように頑張りました。

占領率

上の占領面積をパーセンテージで示したものです。この数値と、残り日数が多ければ多いほど、繰り越し日数が増え、次のマップで有利になっていきます。

繰越日数

(残り日数×占領率)で決定されるのが、この繰り越し日数です。つまり、占領率が低いと、いくら早い日数でマップをクリアしても、繰り越し日数が増えない場合もあるのです。

なお、()の中の数字は、前マップまでの繰り越し日数に対する増減を表した数字です。()の中がプラスになるように攻略して行きましょう。

注意

残り日数を増やすには

残り日数が減ってしまった場合は、1回クリアしたマップでプレイすることによって、残り日数を増やすことができます。クリアしたマップは、何回でも遊ぶことができますので、やさしい面で日数を増やしてから、難関面に挑戦するとよいでしょう。

ゲームの進め方

今までにゲームの基本的なことを説明してきました。それでも、いまいちゲームの進め方がつかめない方のために、ここでは実際にゲームを進めながら進行を説明していきます。



マップ名 悪夢の諸島戦勃発

この説明に使う面は、ロードモナークの世界の2面にあたる『悪夢の諸島戦勃発』です。この面にはいろいろな基本的要素が入っていますので、まず、よく読んでみてください。

1. まず最初に

まず、ゲームを始める前に、同盟を組むかどうかを決めます。全体マップや、ほかの国のステータスを見て、同盟を組むかどうか判断します。ここでは、とりあえず同盟を組まないでやってみましょう。同盟国は、ゲーム開始前にしか設定できません。



2. マップスタート

アイコンで、スピードやマップの大きさを好みに合わせたら、まず全体マップを良く見て、どんな状態なのかをよく把握しておきましょう。だいたい理解したら、ゲームスタートアイコンをクリックしてください。ゲームが始まります。もし、最初に設定したゲームスピードやマップの大きさが気に入らないときは、アイコンによっていつでも変更することができます。



人が増えるまで、少し待つ

ゲーム開始直後は、まだ部隊の数も少なく、取り立ててやることはありません。ここでは、自軍の村が増えるまで、ちょっと待っていきましょう。このとき、税率を低くすると、人の増える速度がやや早くなります。



3. 拠点防衛で強い部隊を作る

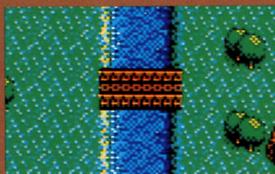
村が増え、部隊がたくさん生まれてきたら、適当な部隊を捕まえて拠点防衛させておきます。このマップでは、写真のように下の橋のたもとが拠点防衛の場所に適していますので、このまわりに村ができる前に部隊を連れていって、拠点防衛させておくといでしょう。先にまわりに村を作られてしまった場合は、その場所に村を作れなくなります。



2つの橋をどうするか？



下の橋



右下の橋

自分の城がある島には、下と右下に2つの橋がかかっています。下の橋は壊れていますが、RED軍が橋を修復して攻めてくることもあります。それを防ぐためにも、この橋のたもとの拠点防衛が重要になります。

また、右下の橋ですが、この橋のたもとでも拠点防衛しておくのがいいでしょう。たまたま、この橋を渡ってモンスターが進入してくることがあるからです。

4. RED国へ攻め込む

拠点防衛している部隊がある程度強くなったら、橋を渡ってRED軍に攻め込みます。攻め込むタイミングは、自軍の部隊が大量に発生しているときこのときがベストです。

このとき、まだ橋が壊れているようでしたら直してから出撃しましょう。



オートモードで敵領地を攻める

RED軍に攻め込むときは、まず、拠点防衛している強い部隊をカーソルで捕まえ、RED軍の適当な場所でオートコマンドを実行すればOKです。あとは、部隊が自動的に敵を侵略してくれます。

ただし、拠点防衛の部隊を、直接敵の王様につけるのはやめましょう。強くなっているとはいえ、まだ勝てないと思います。

RED国を倒せ！

画面右の棒グラフを見てみましょう。敵の王様のグラフがどんどん下がっています。ある程度の差がついたら、敵の王様の4倍以上の部隊をカーソルで捕まえ、カーソルをそのまま敵の王様のところに移動させて何か命令を与えると敵の王様を攻撃します。うまく敵の王様を倒しRED軍が減びると、残った領地は自分のものになります。

7. 拠点防衛で、敵領地を切りくずす

このあたりまでくると、BLACK国もこちらに向かって攻めてきています。敵の領地を奪取するには、まず強力な部隊を2つ以上用意します。そして、1つの部隊を先の方の敵の通路になっているところで拠点防衛させ、敵の流入を防ぎます。次に残りの部隊をオートで突入させ、敵地を占領しましょう。

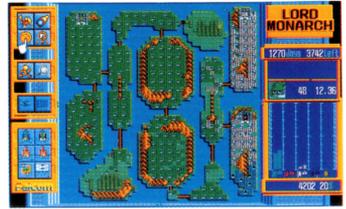
この繰り返しで領地を広げられます。



8. 残り2国を攻める

マップのかかなりの部分が自分の領地になったところで、いよいよ残りの2国を倒しに行きます。2国の状況は、ゲームごとに違ってきますので、画面右の棒グラフを見て、弱くなっているところから攻めていきましょう。

敵を減ぼすには、王様を倒さなければなりません。残り日数を稼ぐためにも、すばやく敵の王様を倒すようにします。



橋をかけて、素早く占領!! (White国)

WHITE国から攻める場合は、そのままでは遠回りになりますので、WHITE国の隣の島から橋をかけてしまいましょう。

上からの敵は、拠点防衛で防ぐ!! (Brack国)

BLACK国から攻める場合は、上の方からWHITE国が入ってこないように拠点防衛などで通路を塞ぎ、WHITE国に邪魔されないようにしてBLACK国を攻めましょう。



9. ゲームクリア

見事に全部の国を倒すと、今のマップにかかった日数や、占領率などが表示されたクリアウインドが出ます。日数は、1つのマップに付き3200日が与えられ、(残りの日数×占領率)の日数が次の面に繰り越されます。つまり、占領率を上げ、しかも早くクリアしていけば、次の面の日数がどんどん増え、有利になって行くわけです。

残り日数が0になると、次の面に進めなくなってしまいますので、いろいろな作戦を練って日数を増やすようにしましょう。

GREEN国の勝利です。	
経過日数	1650
残り日数	3362
占領面積	982/1025
占領率	95.8%
繰越日数	3220日(+1408)

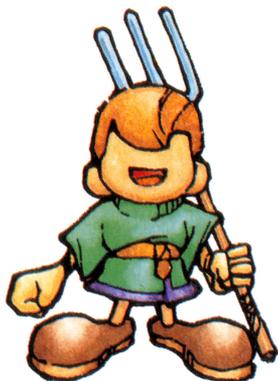


認定証について

条件を満たして面をクリアすると、クリアウインドの後で、左のような認定証が表示されます。上級段位の認定証が見れるように頑張ってください。

『悪夢の諸島戦勃発』の面を、スタートからクリアまで紹介してきましたが、クリア方法はこれだけではありません。ほかにもいろいろな作戦が考えられますので、あなたも、自分で作戦を立て、いろいろチャレンジしてみてください。

また、先の方の面は、敵国も強力になり、一筋縄ではクリアできないところも出てきます。いろいろな方法を試したり、こまめにセーブしたりしながら進んでいきましょう。



攻略のヒント

『ロードモナーク』をクリアして行くためには、様々な作戦が必要になってきます。そんな作戦のヒントを、いくつか紹介しましょう。



予算に注意

ゲーム進行上でまず重要になってくるのが軍資金です。軍資金がなくなると、せっかく敵の領地を破壊しても村が作れず、部隊の人数も減ってしまいます。また、橋や柵などを作るにも軍資金が必要になってきます。

ゲーム中には画面右下の軍資金の状況に注意し、もし減っているようであれば税率を上げるなど、こまめに税率を変更するようにしましょう。

また、お金の余裕ができたなら、思い切って税率を下げ、部隊を増やしましょう。



拠点防衛で大部隊

敵の領地には、ある程度育った部隊で攻め込むようにしましょう。生まれたばかりの弱い部隊では、すぐに返り打ちに合ってしまいます。

例えば1000人の部隊と100人の部隊が戦った場合、1000人の部隊が受ける損害は12人程度ですが、これが100人の部隊ですと全滅してしまいます。あらかじめ拠点防衛で強力な部隊を作り上げ、その部隊で敵に攻め込みましょう。

また、前線で部隊が戦っている間に、後方でもいくつか拠点防衛をさせ、たくさんの強力な部隊を作っておくと役立ちます。



領地の上手な広げ方

敵の領地を攻めるとき、新たな敵が次々に押し寄せていたのではラチがあきません。そこで、敵がどこから流入してくるのを見極め、その通路となる部分に強力な部隊を送って拠点防衛させましょう。通路がいくつかある場合は、その全てを拠点防衛などで塞いでしまいます。そして、一定の土地が区切られたら、その中に強い部隊をオートで放てば、効率良く領地を得ることができます。

さらにこの応用として、橋などで囲まれた土地の場合、敵が流入してくる橋を破壊する方法もあります。そのマップをよく見て、最も適した方法で敵を孤立化させましょう。



敵国同志を戦わせる

一度に3国を相手にするのは大変ですので、全部の国がぶつかり合うようなマップの場合、すぐに進行せず敵同士がある程度潰し合うまで待っていきましょう。その間に自軍の力を貯め、敵が弱くなったところに攻め込むのです。

ただしこの場合、敵が他の国を滅ぼし、強力な力を身につけてどうしようもなくなることもありますので、タイミングをよく見て行動してください。



敵国を弱くするために

敵国を効率良く弱体化させることができれば、ゲームの展開がかなり楽になります。ここでは、簡単な2つの方法を紹介しましょう。このような方法を使って敵を弱体化させたら、あとは一気に攻め落として下さい。

城の前で拠点防衛

村からの税金は、お城までの道を通って王様の元へ届き、収入となります。つまり、お城までの道を塞がれると、その国の収入は途絶えてしまうのです。

この特徴をうまく使い、10000人以上の強力な部隊を作って、その部隊を敵のお城の前に送り込んで拠点防衛をさせましょう。こうすれば、その国の収入は途絶え、どんどん弱くなって行きます。

また、若干お金がかかりますが、お城の前に柵を作り、その柵を作り続けるという手もあります。もちろん、柵を作る部隊は、自軍の村を作りその上に置きましょう。これでも、敵の収入を途絶えさせることができます。

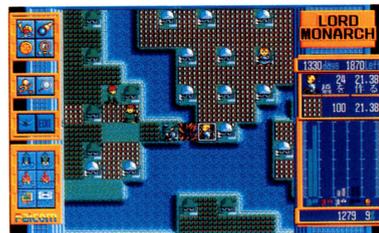
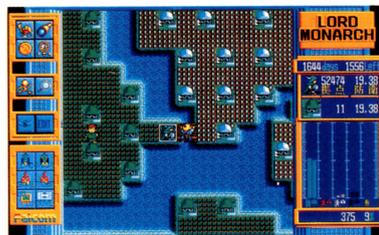


敵に予算を使わせる

これは、敵の軍資金をどんどん消費させてしまう作戦です。橋は、作るのにはかなりのお金が必要ですが、壊すのはタダでできます。

これを利用して、まず敵の領地に続く橋の手前に村を作って大部隊を置き、そこでその部隊に橋を壊し続けるように命令します。すると、敵はお金を注ぎ込んで橋を作ろうとしますが、こちらが壊し続けているので、お金ばかり消費して、橋を完成させることができません。

こうして敵の軍資金を無駄遣いさせ、弱体化させていくわけです。



地形の耐久度について

柵や橋などのマップ上の建造物には、地形耐久度という数値があります。これは、その建造物がどの程度の耐久力をもっているかを表すもので、画面の右上、地形データのウインドにその数値が表示されます。

柵を作ったときに、地形耐久度が1になると、その建造物が完成したことを示します。しかし、耐久度が1ということは、一応完成したということで、それほど丈夫なものではありません。もし、敵が柵を破壊しようとしたら、比較的簡単に壊されてしまうでしょう。

そこで重要になってくるのが、柵の補強です。これは、特にコマンドがあるわけではありませんが、柵を作るというコマンドを選んだ後、「柵を作るを継続」を選んでおくと、耐久度が255になるまで柵を補強し続けます。敵が柵を壊してきたときなどは、このようにして補強すると効果的です。



地形耐久度



難関面をクリアするためには

ゲームが進んで行くと、かなり難解なマップも登場します。そういうマップでは、なかなか敵地に攻め込めず、かなり日数が必要になってくることもあります。

もし、そういう面で悩んで日数が足りなくなったときは、マップロードで一度クリアしたマップを呼び出しましょう。やさしいマップで充分日数を稼いでから、再び難しい面に挑戦するといいでしょ。



トラブル・シューティング

「ちゃんとやってるはずなのに、どうしてお金が入ってこないのか?」「なぜ人が増えないのかな?」最初のうちは、誰でもそんな悩みに陥りやすいものです。ここでは、その中の代表的なものを3つ紹介します。

村が作れない

部隊は増えているのに村を作ってくれない。そんなときは、画面右下の軍資金を見てください。0になっていませんか? 村を作るためにもお金が必要なので、お金が足りない場合は、税率を上げてお金を増やして下さい。お金があっても村を作らない場合は、その地形を調べてみましょう。その土地が他の村に接していたり、拠点防衛のときは森の上などで村を作ってくれません。他の村を壊したり、開墾したりして、土地を平地にしましょう。



予算が増えない

税率を高く設定しているのに、軍資金が増えない。このような場合はいくつかの原因が考えられます。敵に侵略されて自国の村が少なくなっている場合や、村から城への道の間に柵があったり、橋が壊れていたりして通行できなくなっている場合や、城の前に敵がいる場合などです。急いで原因をつきとめましょう。



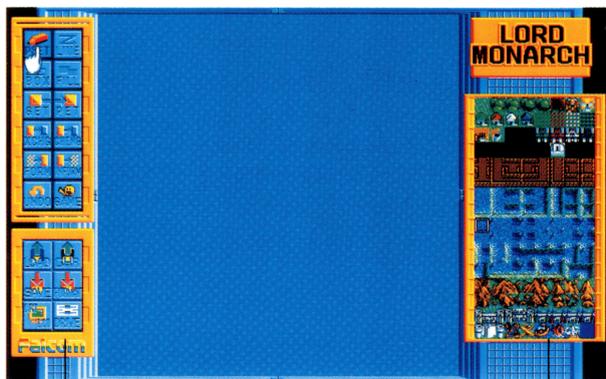
人が増えない

待てど暮らせど部隊が出てこない。そんなときは、税率をチェックしてみてください。税率バーの青い目盛にくらべて、だいぶ高く設定されていませんか? 税率が高くなると部隊が生まれにくくなりますので、お金に余裕があれば、思い切ってしばらく税率を低くしてみましょう。



エディットモード について

ゲーム開始前に右のアイコンをクリックすると、下の画面のようなエディットモードになります。このモードでは、自分だけのオリジナルマップを作ることができます。ドライブ変更アイコンで、ゲームデータとマップデータの読み込み先を、ユーザーディスクが入っているドライブに設定して下さい。



アイコンウインド

パーツメニュー

マップを 作る時の注意

エディットモードでマップを作るときには、いくつかの決まりがあります。

1—城の数

このゲームは必ず4つの国で戦うようになっていきますので、王様は、緑、赤、白、黒の4人が必要です。また、同じ種類の王様を、何人も設定することはできません。王様は必ず1つの国に一人ずつ設定して下さい。

2—外周部

また、マップの外周部分(マップ画面の一番外側)には、キャラクターが通れるような地形を置くことはできません。例えば、ロードモナーク世界のキャラクターでしたら、一番外側の部分は、海や山などキャラクターが通れないもので埋めなければなりません。

もし、あなたが作ったマップが、この2点に引っかかるようなものであれば、エディットモードを終了するときに、下の写真のような警告ウインドが表示されます。ここで作ったものを破棄するか、再編集するかを聞いてきますので、再編集するのであれば、不適当な部分をなおして下さい。





PSET

右側のパーツメニューの中で、今カーソルが乗っているものを、画面上に一つ置きます。



LINE

選んだパーツで直線を引きます。まず、始点に合わせてクリックし、マウスを伸ばして線を引き、終点でもう一回クリックします。



BOX

選んだパーツを使って、線で四角形を描きます。まず、始点に合わせてクリックし、マウスを伸ばして終点に合わせてクリックします。これで、始点と終点を対角とした四角形が描かれます。



FILL

BOXと同じ様に四角形を描きますが、このアイコンでは、四角形の中も塗りつぶします。始点にてクリックし、四角の面積を広げて終点でクリックします。



GET

画面に描いた部分を切り取ります。切り取ったものは、PUTアイコンで別の場所に貼り込むことができます。切り取りたい場所の始点でクリックし、枠を広げて終点でクリックします。



PUT

GETアイコンで画面を切り取る、自動的にこのアイコンになります。切り取ったものを移動させ、貼り込みたい場所でクリックして下さい。



XCHG

マップ上のカーソルが位置しているパーツと、パーツメニューで選んだパーツを交換します。取り替えたい部分にカーソルを移動させてクリックして下さい。



CHANGE

マップ上のカーソルのパーツを、パーツメニューで選んだパーツにします。



FORM

海岸線や山岳、城などの細かい部分を自動的に修正してくれるアイコンです。マップをセーブする前に、このアイコンを実行してください。



UNIFORM

海岸線の縁取りなどを取り除き、エディットモードで見やすくするためのアイコンです。通路等を確認するとき、このアイコンを使いましょう。



UNDO

前回の編集を無効にするアイコンです。続けてこのアイコンをクリックすれば、UNDOそのものも無効にできますので、間違ってもクリックしても大丈夫です。



GAME

マップエディターを終了して、ゲームモードに戻ります。作ったマップがセーブされていないときは、そのことを確認してきます。また、作ったマップが不適当な場合、メッセージが表示されますので、再編集か破棄かを選んでください。

エディットモードのアイコン2



ロード

ドライブ変更アイコンで指定したディスクドライブ（ユーザーディスクの入っているディスクドライブ）から、セーブしておいたマップを読み込みます。



セーブ

作ったマップを、フロッピーディスクに記憶しておきます。このアイコンをクリックすると、下のようなウインドが出ますので、カーソルで文字を拾いながら入力し、あなたのマップに名前を付けて下さい。



CRT/LCD

ゲームモードと同様に、アナログディスプレイと液晶ディスプレイの切り替えを行ないます。



キャラクターロード

キャラクターデータを読み込み、別世界のマップにします。キャラクターデータはCHRNO.010からNO.050まで5種類あり、順にロードモナーク、フーズパニック、戦乱の陣、メカニックテクノ、ファンタジーバステルのキャラクターです。基本的に、どのマップでどのキャラクターでも使えますが、一部不都合が生じる場合があります。



フォーマット

ゲームモードと同様に、新しいユーザーディスクを作るアイコンです。プログラムディスクと同じメディアの、中身が消えてもかまわないディスクを用意し、画面の指示に従って下さい。



DRIVE

データを読み込んだり書き込んだりするディスクドライブを変更します。

注意

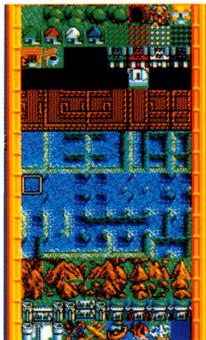
作ったマップのセーブは、ユーザーディスクにします。

このエディットモードで作ったマップは、ユーザーディスクに52面までセーブしておくことができます。セーブする前に、あらかじめドライブ変更アイコンで、ゲームデータとマップデータをユーザーディスクが入っているドライブ側に設定して下さい。

パーツメニュー

エディットモードで、画面右側にずらっと並んでいるのがパーツメニューです。ここでは、地形のパーツや地上物のパーツなど、その面に登場するパーツが、細かく並んでいます。これらのパーツで、あなたのお好みに合わせてマップを作って下さい。また、キャラクターロードで新しい世界のキャラクターを読み込むと、このパーツメニューの内容が変わり、それまで作っていたマップも、新しく読み込まれたパーツに置き変わります。

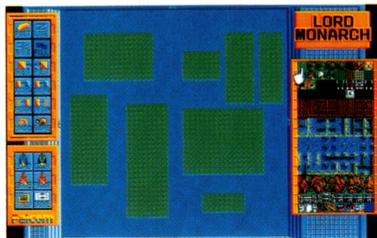
パーツメニューの1列目から6列目までは、部隊が通行可能なパーツです。7列目から16列目までは、通行不可能なパーツです。



マップの作り方

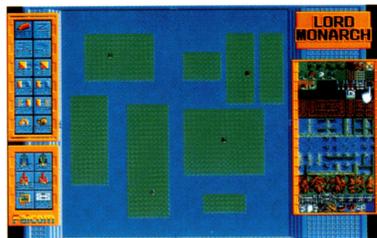
1. まず、陸地を作ろう

では、実際にマップを作りながらエディットモードの使い方を説明して行きましょう。ゲームを起動して、エディットモードのアイコンをクリックすると、一面海が表示されエディットモードに入ります。ここで、まず、FILLアイコンなどを使って、適当に陸地を作りましょう。



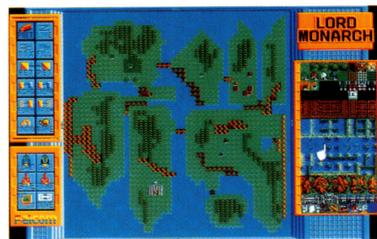
2. 4つの国を設定

次に4つの国を設定します。まず、PUTアイコンでパーツメニューの上から3段目、右側の4つ（王様）を好きな位置に設定します。同じ国の王様を2人置いたり、国を少なくすることはできません。



3. 地形のパーツを配置

今度は地上にある、いろいろなパーツを置いてみましょう。どうしても勝ちたい人は自軍に有利なように、また、難しい面に挑戦してみたい人は、自軍に不利なように配置してみましょう。



4. 修正したら、セーブして完成

大体完成したら、FORMアイコンを使ってみましょう。地形が立体的になり、細かいところが修正されます。これで完成したので、一度セーブしてから、エディットモードを終了しましょう。エディットモードを終了すると、今作った面で遊んでみる事ができます。



アフターサービスについて

AFTER SERVICE



万一ディスクを破損してしまった場合

万一操作を誤りディスクを壊してしまった場合の修理代は、ディスク1枚につき手数料1,000円（送料・税金込み）となります（定額小為替／切手も可）。

住所・氏名・電話番号・症状を必ず記入のうえ、折れ曲がらないようにディスクをボール紙で挟んで、保証書と共にお送りください。

パッケージごとお送りになると、発送が遅れます。ご注意ください。

ゲームに関する質問

ゲームに関する質問について、お電話では一切お答えしておりません。どうしてもヒントが欲しいという場合は、往復ハガキ一枚につきひとつだけ質問を書いてお送りください。

※マニュアルで使用している画面写真は開発中のものです。
製品版とは一部異なる場合がありますのでご了承下さい。

ご注意



このマニュアル及びディスクは勝手にコピーしてはいけないと法律で決められています。ディスクはコピー出来ないようになっていますが何らかの方法でコピー出来たとしても二重のコピー防止処理がされていて、ゲームが正常に進行しませんので、ご注意ください。

Falcom®



Pauline is a registered trademark of Pauline
© 2000 Pauline. All rights reserved.
Pauline is a registered trademark of Pauline.